Жрецы престола

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Дэвид Брукшоу, Стивен Дипеса, Алекс Скокель, Малкольм Шеппард, Джофф Скелламс и Джон Снид

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi.com

Креативный директор: Ричард Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Питер Бергтинг, Брайан Лебланк, Вэтч Мавлиан, Джайстин Норман, Кайл Страм, Джейми Вэгоннер

Передняя обложка: Майкл Райан

Глава первая:
В царстве обмана

Если бы вы только могли увидеть истинную красоту этого мира, вы никогда бы не называли его Падшим! Он развивается. Он процветает. Он полон жизни. Им правят лучшие из лучших: великие, светлые и мудрые повелители неба, могущественные и справедливые Экзархи.

О, вы помните и другой мир, который населяли драконы и боги, демоны и тираны. Вы помните древний город, полный магических башен и грандиозных обсерваторий. Но этот город - и этот мир - процветал за счёт рабства. Тысячи магов и сотни тысяч простых людей были вынуждены работать на благо небольшой клики деспотов, правивших Атлантидой. Их волновала лишь собственная безопасность, и до тех пор, пока другие поддерживали пламя в их очагах, их нисколько не беспокоило, что остальные мёрзнут в своих тесных хижинах.

Вот почему они проиграли.

Жрецы престола рассказывают друг другу всё те же мифы об Атлантиде, которые передают друг другу и маги Пентакля. Однако легенды о предполагаемой *добродетели* атлантических магов кажутся им смешными. В их глазах, Атлантида была гнилой, безнадёжной и насквозь коррумпированной цивилизацией, которой правили деспоты и тираны. Любых недовольных, которые находили силы оспорить устоявшийся строй, правители Атлантиды просто казнили, гипнотизировали, изгоняли, подвергали ужасающим наказаниям или подкупали, превращая в новых тиранов.

Конец этой антиутопии положили Экзархи. Жрецы престола не знают, собирались ли эти маги спасти человечество или просто занять своё место на атлантическом троне, однако им удалось разрушить прогнивший политический строй Атлантиды и вернуть миру *стабильность*.

После восхождения по Небесной лестнице Экзархи поручили своим последователям способствовать расширению Бездны, чтобы отныне магические способности обретало как можно меньше разумных существ. Жрецы престола не до конца понимают, почему Экзархи хотят лишить человечество магии, однако многие полагают, что это важно для сохранения мирового порядка. Атлантида наглядно продемонстрировала, каким будет мир под управлением целой нации магов. Экзархи предложили альтернативу этому миру: строй, при котором человечество развивается естественным образом и лишь периодически получает *корректировки* от несколько избранных магов.

Что если всё это ложь?

Любопытно, что некоторые из Жрецов сомневаются даже в этом альтернативном взгляде на Атлантиду. Они полагают, что история о сооружении Небесной лестницы, зарождении Парадокса и образовании Падшего мира служит лишь поучительной сказкой, показывающей, к чему может привести засилье магических знаний в человеческом обществе. Такие Жрецы могут даже не верить в существование самих Экзархов и полагать, что они служат только высокопоставленным членам своего ордена, а не каким-то всесильным богам из Высшего мира. С такой точки зрения, идеология некоторых Жрецов престола нисколько не отличается от философии большинства атлантических магов.

Герои своей истории

Позвольте начистоту. Несмотря на всю свою силу, Жрецы престола всегда оставались людьми. Что ещё важнее, они оставались антагонистами, которых нетрудно понять обычному человеку. Всё, к чему они стремятся, знакомо любому из нас. Безопасность, уверенность в завтрашнем дне, возможность жить полной жизнью - этого хочет любой человек, даже не верящий в существование магии. Но получив колдовские способности, Жрецы престола

обретают нечто больше, чем простые желания. Они обретают заветный шанс сделать свою жизнь лучше - во много и много раз.

Хватает и тех, кто приходит в Железную пирамиду из страха. Экзархи слишком сильны, чтобы с ними бороться. Наследники Атлантиды могут быть даже *правы* - но у них не хватит ресурсов, чтобы одержать верх в своей благородной войне.

Всё это означает, что изобразить Жрецов престола в игре куда легче, чем можно подумать. С эмоциональной точки зрения они нисколько не отличаются от нас самих. Если пойти ещё дальше, можно сказать, что многие из них *и есть* мы сами - если не считать крохотных идеологических отличий.

Степень влияния

В разных книгах степень влияния Жрецов престола на мир людей (как и на некоторые иные реальности) изображалась по-разному. Поэтому будет честным сразу сказать, что эта книга опирается на центральный тезис, согласно которому Жрецы престола оказывают воздействие на положение дел *во всём* мире.

Это необходимо подчеркнуть потому, что роль тайных правителей мира делает их опасными. Она превращает их из обычных антагонистов в злейших врагов Пентакля. Кроме того, она идёт рука об руку с атмосферой антиутопической паранойи, которая как нельзя лучше соответствует духу книги.

Управление информацией

В глазах Жрецов, знание - не только сила, но и уникальный ресурс, которым было бы глупо делиться с другими людьми. Поэтому большинство из них верят, что руководству ордена знает об Атлантиде и космологии Высшего мира больше, чем маги Пентакля. Это заставляет их доверять истории и мифологии своего ордена куда больше, чем "знаниям" пяти ключевых орденов Атлантиды. Другое дело, что истинные знания доступны лишь самым высокопоставленным и известным Жрецам престола, а потому среднестатистический представитель ордена может и не иметь чёткого представления об истории Атлантиды, природе Экзархов и других тайнах вселенной.

Война падших

Если об Атлантиде Жрецам престола известно не так уж много, то история ордена *после* падения Лестницы не вызывает у них ни малейших вопросов. В первые годы после уничтожения Лестницы Жрецы престола преследовали других атлантических магов, выстраивая хоть и разрозненный, но *глобальный* коллектив чародеев, подчиняющихся Экзархам.

Эти первые триумфы в какой-то степени работали *против* Жрецов престола, поскольку многие из них начинали мыслить настолько амбициозно, что выступали друг против друга и соревновались за место лучших последователей Экзархов. Спустя несколько десятилетий после падения Небесной лестницы Жрецы престола даже устроили непродолжительную, но кровавую междоусобицу, позже вошедшую в их историю под названием Войны падших.

И только когда бежавшие наследники Атлантиды воспользовались гражданской войной между Жрецами престола, чтобы начать собираться в полноценные ордены, власть Жрецов начала увядать, и им наконец пришлось забыть о конфликтах. Как это часто бывало и в других войнах в истории человечества, появление сильного противника объединило Жрецов престола, и они окончательно стали единой организацией, противопоставленной четырём орденам Атлантиды. Увы, несмотря на формальное объединение, достичь столь же *абсолютного* единства, какого добились наследники Атлантиды, Жрецам престола так и не удалось. Многие из них до сих пор борются за право служить самым сильным Экзархам, а некоторые и вовсе считают себя единственными *настоящими* слугами Экзархов. Такие маги даже способны противодействовать другим Жрецам престола немногим реже, чем представителям атлантического наследия.

Закон хостелов

Несмотря на все эти оговорки и несовершенства, Жрецам престола удалось сформировать вполне полноценный орден, строящийся на своих принципах и законах. Не последнюю роль в их уставе сыграл Закон хостелов, заключающийся в том, что на каждой отдельно взятой территории Жрецы выбирают несколько мест, которые с этого момента назначаются хостелами. Любой Жрец, оказавшийся на территории хостела, должен забыть о конфликтах с другими Жрецами престола до того момента, пока он не покинет место переговоров. Более того, каждый Жрец обязан защищать другого от любых опасностей, которые могут грозить ему на территории хостела. Наконец, любые *добровольные* соглашения, заключённые на территории хостела, считаются для Жрецов престола священными.

Алмазный бунт

Как уже говорилось, наследники атлантических орденов использовали Войну падших для восстановления сил. После того как Алмазной стреле и Стражам вуали удалось нанести поражение сразу нескольким кабалам Жрецов престола (известным как "пилоны"), члены четырёх атлантических орденов задумались о возрождении своего священного города.

Первой крупной попыткой подобного возрождения стало крупнейшее собрание магов на острове Санторини в Эгейском море. Произошло это приблизительно в середине второго тысячелетия до нашей эры, когда члены Серебряной лестницы и несколько кабалов Стражей вуали задумали соорудить колоссальный шпиль посреди открытого моря и воссоздать "магический остров". Любопытно, что большинство Стражей вуали считали эту попытку безумной, если даже не еретической. Тем не менее, некоторые кабалы верили в возможность создания Новой Атлантиды и всеми силами поддерживали секретность проекта. Во многом это делалось именно потому, что Стражи вуали справедливо опасались агрессии Жрецов престола.

Не стоит и говорить о том, что проект окончился катастрофой. По мнению большинства атлантических магов, произошло это по вине самих Пробуждённых, которые попытались сплести сразу несколько сотен, если не тысяч грубых заклинаний одновременно. Тем не менее, если верить Жрецам престола, именно они приложили руку к провалу атлантических магов. Несколько Жрецов, которым удалось просочиться в ряды Стражей вуали и Серебряной лестницы незадолго до мероприятия, рассказывали, как одна из них - известная сегодня просто как Тея - намеренно обрушила на себя мощнейший Парадокс, чтобы привлечь внимание Бездны к массовому собранию магов. После того как Парадокс забрал жизнь Теи, заклинания магов начали давать сбои по бесконечной цепочке, пока Парадоксом не кончились сразу несколько сотен заклятий.

Маги вспыхивали и сгорали на месте, изменённая гравитация уносила их в небо, сломленный временной поток заставлял одних состариться на месте, а других - полностью исчезнуть из этой реальности. В конечном счёте началось извержение на острове Санторини, эхо которого докатилось до всех окрестных островов. Об инциденте, связанном с возрождением Атлантиды, косвенно известно даже современным историкам, которые считают извержение на острове Санторини фактом, якобы породившим легенду о затоплении Атлантиды.

Вторая крупная попытка возродить Атлантиду произошла несколькими столетиями позже. Её тоже проводили на острове посреди моря, однако на этот раз ней участвовало всего несколько десятков магов под предводительством пяти заклинателей, называющих себя Пятью принцами. Поскольку дело происходило в Северном море, омывающем берега Норвегии, маги связывали свои воспоминания об Атлантиде с преданиями о Гиперборее и стремились возродить в равной степени обе легенды.

Прежде чем создавать мост между Падшим и Высшим миром, они попытались изменить погоду, заменив климат Северного моря более тёплым, свойственным легендарной Атлантиде. На этот раз Жрецы престола были готовы. Они влились в ряды магов, последовавших за Пятью принцами, и сплели заклинания Судьбы и Энергии таким образом,

чтобы северный климат сменился не тёплой погодой мифической Атлантиды, а настоящим ледяным апокалипсисом. “Гиперборейский обман” до сих пор считается одной из самых успешных операций Жрецов престола.

Третья попытка имела место в период расцвета эллинистических государств. Тогда целый кабал магов Мистериума, называвших себя “Братьями-фениксами”, попытались возродить Атлантиду в *Тени*. Мало того что им это удалось, но вся операция не заняла и недели. Жрецы престола даже не получили возможность предотвратить сооружение этой “Теневой Атлантиды”, поскольку об этом не знало даже большинство простых магов. После того как весть об успешном создании Теневой Атлантиды разнеслась по всему миру, Жрецы престола начали заключать сделки с самыми смертоносными духами из царства Тени, надеясь разрушить с их помощью детище Братьев-фениксов. Тем не менее, прежде чем это произошло, Атлантида просто *исчезла*. Немногие маги, рискнувшие отправиться на её поиски, вернулись в земную реальность с массой психических отклонений и даже уродств. Та же судьба ждала и Жрецов престола, отважившихся расследовать исчезновение Теневой Атлантиды. На сегодняшний день руководство Жрецов престола открыто запрещает своим последователям искать пропавшую Атлантиду и утверждает, что она была проклята самими Экзархами.

Вдохновлённые своими успехами – как и провалами четырёх вражеских орденов, – Жрецы продолжили вести свою тихую войну, которая продолжается до сих пор. Величайшим успехом этой войны считается Лярванская схизма, произошедшая в начале одиннадцатого века, когда коварному Жрецу, известному сегодня только как Лярва, удалось занять место *главного теарха* Серебряной лестницы. Став самым известным лидером ордена, Лярва призвал своих подчинённых создать новую Атлантиду, однако внёс в этот план такие корректировки, что он не сработал бы даже при самом тщательном исполнении. Увы, Лярву удалось рассекретить ещё до возведения нового "острова магов", однако позор Серебряной лестницы, позволившей своим злейшим врагам занять столь влиятельную должностную позицию, был столь велик, что члены этого ордена до сих пор держат события Лярванской схизмы в тайне от других магов.

Методология

По окончании Войны падших Жрецы пришли к выводу, что им не хватает общей методологии, которая некогда позволила объединиться их противникам из атлантических орденов. Если раньше каждый пилон Жрецов следовал за тем или иным лидером, отказываясь признавать хоть сколько-нибудь общие авторитеты, то успехи четырёх вражеских орденов показали, что Жрецам необходимо создать собственную должностную структуру.

Так возникли первые крупные фракции Жрецов престола, следующие не столько конкретным лидерам, сколько определённой методологии. Каждая методология предлагает Жрецам престола контролировать земной мир теми или иными способами. Совокупность всех методологий образует более общую идеологию, которая и позволяет говорить о Жрецах престола как о едином ордене.

Примечательно, что даже после создания методологий Жрецы продолжали заниматься практически исключительно вопросами Падшего мира, лишь изредка вступая в контакты с Экзархами. И по большому счёту, такое положение дел сохраняется даже сегодня. Многих Жрецов не волнует ничего, кроме сохранения статус-кво и использования своих связей с другими членами ордена для выполнения своих личных задач. Их мало интересует мистика, философия или даже конечная цель Экзахров. Как уже говорилось, некоторые *сомневаются* в существовании этих легендарных полубогов.

Гражданская война

Вопреки всем своим заявлениям о единстве, Жрецы престола всегда представляли собой, вероятно, самый разрозненный орден магов. В одних областях пилоны следуют разным

догмам и ритуалам, с трудом подчиняясь даже формальным лидерам. В других местах Жрецы ведут непримиримую войну друг с другом, считая других членов своего ордена предателями, которые заслуживают их жалости даже меньше, чем представители атлантических орденов.

Восхождение к власти

На протяжении большей части истории Жрецы престола оказывали влияние на политику смертных, проникая в их государственные аппараты или становясь советниками у великих людей. Иногда они просто склоняли амбициозных Спящих к той же идеологии, которую исповедуют они сами. В других случаях им приходилось гипнотизировать Спящих и подчинять их другим заклинаниям Разума, втайне координируя свою деятельность с другими пилонами Жрецов престола в своём регионе.

В то время как члены атлантических орденов изучали мистические аномалии и занимались космологическими вопросами, Жрецы престола попросту набирали политический вес. А по мере того как мелкие княжества и города-государства древнего мира уступали место огромным цивилизациям современности, росли и размеры самих пилонов. Если в античности целой страной, если даже не блоком из нескольких княжеств мог управлять всего один Жрец, то начиная с позднего Средневековья Жрецы престола начали собираться в крупные фракции, иногда состоящие из десятков пилонов, тщательно координирующих свои действия.

Увы, культурная разница между этими двумя видами фракций бывает столь велика, что иногда цивилизованные Жрецы забывают, что их коллеги, идущие с кочевой ордой, формально принадлежат к их же ордену. Конкуренция всегда была основным видом отношений среди Жрецов - а мало что может послужить лучшим поводом для конфликта, чем разрушение города, выстроенного одним служителем Экзархов, руками варваров, подчиняющихся другому Жрецу.

Созидание и разрушение

Отдельно стоит отметить, что хотя многие Жрецы престола стремились править цивилизованными государствами, всегда хватало и тех, кто возглавлял кочевые орды и варварские народности. Каждый путь предлагал свои выгоды. Советники императоров могли наслаждаться поистине несметными богатствами и правлением над миллионами Спящих, однако им приходилось совершать большинство действий с оглядкой на местные законы и пожелания знати.

С другой стороны, боевые шаманы и генералы, идущие с войском кочевников, обладали практически неограниченной властью над своими людьми. У них не было конкурентов: простой демонстрации силы было достаточно, чтобы варвары добровольно последовали за великим вождём или даже целой группой всесильных шаманов. Однако таких Жрецов ожидала жизнь в шатре из конской кожи, среди людей, считающих величайшим богатством табун скакунов. И всё же среди Жрецов всегда были те, кто предпочитал свободную жизнь в степи пустым удовольствиям цивилизованных городов.

Власть развращает

Одна из ключевых истин, известных всему человечеству, гласит, что обладание властью всегда оставляет свой отпечаток на психике человека. Примечательно, что многие Жрецы престола начинают свой путь с искренней веры в правоту своих действий. Далеко не все они были безжалостными тиранами с первых лет Пробуждения. В сущности, большинство из них верили, что магия несёт людям только страдания, и старались оградить её от большинства Спящих так же, как законы большинства государств ограждают людей от оружия массового поражения.

Выражаясь прямым языком, если вы играете за Жреца престола, это ещё не значит, что вы обязаны быть злодеем. Возможно, ваш персонаж свято верит в добродетельность своего выбора, полагая, что служение воле Экзархов предлагает человечеству куда более безопасное

существование, чем жизнь в нестабильном мире, в котором каждый владеет магией.

Другое дело, что подавляющее большинство таких идеалистов со временем начинают верить в свою роль спасителей человечества и полагать, что их благородная цель оправдывает любые средства. Такова истина. Власть развращает. И большинство Жрецов представляют собой живое доказательство этой аксиомы.

Глава вторая:
Философия власти

Несмотря на разрозненность ордена, в философии всех Жрецов престола можно выделить сразу несколько точек соприкосновения. Прежде всего, их объединяет один и тот же взгляд на феномен власти. Согласно мифологии ордена (что, впрочем, полностью совпадает со взглядами других магов), когда-то Экзархи были простыми людьми. Но они победили самих богов и переломили хребет Вселенной. Экзархи показали, что для амбициозного человека нет ничего невозможного - в самом буквально смысле этого выражения.

Экзархи не просто служат Жрецам престола примерами Истинных Победителей. Они расчистили путь, по которому может пройти любой, кто не хочет довольствоваться своим местом среди обычных людей - и даже обычных магов. Всё, что необходимо сделать Жрецу престола - это признать силу и первенство самих Экзархов. И вполне возможно, что лучшим из лучших будет даровано право войти в ряды повелителей неба.

Методы Экзархов

Жрецы престола знают, что их разум слишком ограничен, чтобы постичь замысел Экзархов во всей его полноте. Однако они считают, что общая программа тайных повелителей неба крайне проста. Они хотят спасти человечество, даровав ему вечный Сон и удостоверившись, что магические ресурсы будут сосредоточены в руках избранных.

В определённой степени Жрецы престола служат посредниками между богами Высшего мира и хрупким царством людей. Исполняя волю богов, каждый Жрец обретает частицу их мудрости, которая позволяет ему развивать свои силы и получать всё больше магических знаний. Со временем Жрец может достичь звания архимага, вступать в открытый контакт с Экзархами и с их помощью взойти в Высший мир, чтобы присоединиться к сонму великих богов.

Так какие задачи ставят перед Жрецами престола Экзархи?

- **Завоевание Башен**. Изучая Пробуждения других магов, Жрецы престола ищут способ подняться к Башням Высшего мира и захватить их, чтобы контролировать частоту Пробуждения Спящих.
- **Управление магией**. Магия создаёт угрозу для Падшего мира. Слишком большое количество магов может привести либо к гуманистической революции, либо к Армагеддону. Экзархи не хотят ни того. ни другого. Поэтому они хотят контролировать каждую каплю Маны, каждое заклинание и каждый магический артефакт, о существовании которого они знают. Если Жрецы не могут контролировать магию, они уничтожат её. Если они не могут её уничтожить, они прячут её от глаз посторонних.
- **Разделение человечества**. Объединившись, человечество сможет решить свои повседневные проблемы и начать искать свои корни. В конечном счёте ему удастся узнать о существовании магии. Этого допустить нельзя.
- **Уничтожение Пентакля**. Атлантида выстроила Небесную лестницу и расколола мир. Безусловно, это позволило немногим избранным и героям взойти в Высший мир, но это стало всего лишь приятным побочным эффектом сооружения Лестницы. Нельзя позволить наследникам Атлантиды построить новый мост в Высший мир.
- **Порабощение богов**. Жрецы престола вполне могут ужиться в одном мире с другими сверхъестественными созданиями, не знающими о существовании Высшего мира. Однако если самые могущественные из них начинают видеть истинную картину вселенной, Жрецам следует избавиться от них, чтобы не допустить восхождения монстров к Экзархам.
- **Защита человечества**. Как бы другие колдуны ни стремились опорочить честное имя Экзархов, эти правители неба мечтают о безопасности человечества. Даже если их мотивы эгоистичны и они просто хотят править миллионами рабов по всему миру, это не означает, что Экзархи не сделают всё, что необходимо для спасения мира от оккультных угроз.

- **Регулирование Бездны**. Жрецы престола считают Бездну страшной, но необходимой угрозой. Она затрудняет Пробуждение других магов и заодно заставляет Пентакль бороться с кем-то помимо Экзархов. И всё же её рост следует регулировать. Нельзя просто утопить мир во тьме. Случайные вспышки Парадокса и вторжения демонов допустимы. Полномасштабное изменение реальности - нет.

Старые боги

Высшие миры знают много богов. Даже Экзархи не смогли уничтожить их всех. Тем не менее, им удалось свергнуть достаточно древних правителей неба, чтобы занять их престолы. Увы, боги не умирают. Не все из них даже покинули Высший мир. О, некоторые маги считают, что эти “Старые боги” отправились в изгнание - в Падший мир, в Бездну или в другую реальность, далёкую от Высших царств. Однако многие архимаги рассказывают о небольших анклавах посреди Высшего мира, которыми до сих пор правят Старые боги, некогда восседавшие на небесных тронах.

Экзархи боятся этих богов, как боятся любых непредсказуемых элементов в построенной ими системе. Жрецы престола не могут даже предположить, что случится, если старые повелители неба поднимут головы и оспорят права Экзархов на Высший мир.

Высшие имена

Каждый Жрец знает имена одиннадцати ключевых Экзархов - знает, однако не может их произнести. Каждое имя представляет собой оккультную руну. Эти руны были начертаны на небесах, когда Экзархи взошли на свои престолы, и они никогда не звучали на человеческом языке, за пределами небесных сфер. Жрецы называют их Железными печатями, поскольку их колдовская традиция связана с использованием железных рун.

Некоторые маги пытаются расшифровать истинный смысл каждой печати, однако находят это практически невозможным. Руны Экзархов нарушают даже грамматику Атлантиды, однако это кажется продуктом инновации, а не ошибкой. Слишком старательные попытки узнать постичь смысл рун даже с учётом этой искажённой грамматики постепенно сводят магов с ума. Так или иначе, Жрецы престола давно смирились с тем, что они не знают значения Высших имён Экзархов даже несмотря на то, что они знают *сами* имена.

Небесная иерархия

Экзархами правят четверо **Архигениторов**, каждый из которых отвечает за своё Министерство. Ещё шестеро занимают важные должности среди самих Экзархов, однако Жрецы престола с трудом понимают значения этих должностей. Некоторые из них раньше сами были Архигениторами. Другие считаются повелителями тайных Министерств, о существовании которых не догадываются даже другие Жрецы престола, однако никто не знает, есть ли в этом утверждении хоть доля правды.

Одиннадцатый Экзарх занимает позицию, известную как **Врата**. Ему никто не служит и не поклоняется. С ним редко говорят даже архимаги, работающие на Жрецов престола, и судя по всему, он вообще занимает позицию добровольного изгнанника среди Экзархов. Тем не менее, он играет среди них одну из важнейших ролей - даже если Жрецам престола трудно понять, в чём именно состоит эта роль.

Этим одиннадцати Железным печатям служат целые легионы младших Экзархов. Самые эрудированные среди Жрецов говорят о миллионах полубогов, служащих главных Экзархам, 77 охемата (богоподобным аватарам, которые Экзархи способны отправлять в земной мир) и 777 тайных хозяевах мира - что бы ни значило это определение.

Архигениторы

Глаз

Владыку Паноптикона принято изображать как гигантское око, наблюдающее за миром с железного трона, колонны или пирамиды. Глаз тесно ассоциируется с Арканой *Пространства*, цифрой *четыре* и *сторонами света*. Своим последователям Глаз дарует Прелатство видения.

Отец

Отец считается правителем Патерностера и создателем многих земных религий. Он общается со своими последователями посредством видений, ассоциируется с Арканой *Сущности* и цифрой *три* и дарует своим последователям Прелатство доктрины.

Генерал

Арес и Афина. Жгучая ярость и холодная рассудительность. Генерал отвечает за войны, которые ведут слуги Экзархов по всему миру - или, возможно, *по всем мирам*. Генерала ассоциируют с цифрой *два* и Арканой *Энергии*. Служащие ему Преторианцы осваивают с его помощью Прелатство гнева.

Единство

Единство борется с индивидуальностью. Этот Экзарх старается устранить различия между людьми, чтобы сделать их сильнее в своей сплочённости. Единство ассоциируется с цифрой *один* и Арканой *Разума*. Оно правит Министерством Гегемонии и дарует своим последователям Прелатство долга.

Малые печати

Малыми печатями считаются Советник (Материя), Месть (Дух), Психопомп (Смерть), Пророк (Время), Ящер (Жизнь) и Руины (Судьба).

Видения

Для того чтобы вступить в контакт с Экзархами, Жрец престола должен обладать Статусом в ордене не менее • и Преимуществом Грёза (описанным в основной книге правил **Mage: the Awakening**). В этом случае персонаж приобретает новый Недостаток: *Загадочные приказы* - который и позволяет ему связываться с Экзархами.

Загадочные приказы

Время от времени персонаж получает видения или замечает великие знамения, устроенные Экзархами. Он не имеет ни малейшего шанса узнать истинную цель этих видений. Он просто знает, что Экзархи видят его и хотят ему что-то сказать.

Проигнорировать такое видение или знамение считается большим грехом - и угрозой для жизни. Экзархи известны тем, что посылают к таким Жрецам других, более верных служителей, или хотя бы наполняют их разум жуткими видениями, в которых изменники видят своё печальное будущее.

Стоит заметить, что некоторые Жрецы сомневаются в существовании Экзархов. Более того, при желании вы с Рассказчиком можете сами исходить из этого предположения. В этом случае вы можете считать Загадочные приказы всего лишь мистическими совпадениями, происходящими по прихоти совершенно других существ, не имеющих отношения к легендарным Экзархам. Наконец, ничто не гарантирует, что ваш персонаж не начал сходить с ума и видеть совпадения в самых рутинных событиях своей жизни.

Охемата

Экзархи не могут проникать в Падший мир, однако на это способны их аватары. Подобные аватары и называют охемата (в единственно числе *охема*). Большую часть времени охемата проводят в невидимом состоянии, хотя ничто не мешает им материализоваться на глазах у магов и Спящих, проложив к этому малейшее усилие воли.

Охемата способны перемещаться между любыми реальностями Падшего мира и принимать Размер от 1 до 20. Кроме того, любые магические проверки считаются в случае с охемата *воспроизведением*, что позволяет им перекидывать все неудачно выпавшие дайсы по одному разу. Охемата пользуются характеристиками духов (Могуществом, Грацией, Корпусом и Сопротивлением), хотя вместо Эссенции они задействуют Ману. Заклинания охемата накладывают при помощи Могущества + Грации + соответствующей Арканы. В случае Парадокса считайте, что охема обладает всего лишь первым уровнем Мудрости. Вместо Гнозиса охемата используют собственный Ранг.

Стандартными характеристиками охемата можно – но *не обязательно* – считать следующие:

Ранг (он же Гнозис) 4

Могущество 12, Грация 8, Сопротивление 10

Воля 22

Мана 25

Инициатива +18

Защита 12

Скорость 27

Размер 5

Корпус 15

Судьба 3, Энергия 5, Разум 4, Сущность 1

Другие сведения об охемата приведены в книге **Imperial mysteries**.

Тетрархи

Тетрархами называются архимаги и даже некоторые мастера, отвечающие за деятельность Жрецов в рамках определённой области. Обычно один Тетрарх приписывается области с 30-100 миллионами Спящего населения, хотя из этого правила существуют и исключения. Например, в Германии действуют сразу два Тетрарха, в то время как за Калифорнию отвечает один.

Слово “тетрарх”, которое некогда означало “член совета из четырёх лиц”, сегодня несёт уже другой смысл. Когда-то Жрецы престола знали лишь четырёх тетрархов, которые управляли четырьмя Министерствами. Теперь тетрархов стало значительно больше, и многие из них управляют отнюдь не целыми Министерствами, а всего лишь несколькими пилонами. Стоит заметить, что члены атлантических орденов иногда называют тетрархами (со строчной буквы) всех Жрецов престола, а не только их руководство. Само собой, с точки зрения внутренней иерархии ордена такое название следует считать глубоко ошибочным.

Пилоны

Пилонами, в свою очередь, называются кабалы Жрецов престола. Многие пилоны состоят в одном Министерстве, хотя это несколько ограничивает спектр их возможностей, что заставляет некоторых Жрецов объединяться с членами других Министерств. Несмотря на прямое сравнение с кабалами других Пробуждённых, пилоны не отвечают перед Консилиумом или даже конкретным Иерархом. Пилоны, состоящие в одном Министерстве, служат и одному Тетрарху. Пилоны, собранные из членов разных организаций, отвечают перед несколькими Тетрархами.

Большинство пилонов притворяются (если даже не *являются*) тайными обществами, культами, официальными церквями, семьями, бандами или деловыми компаниями. В редких случаях они выдают себя за военные отряды, бюрократические аппараты, элитные клубы и

страховые службы – опять же, если их маска не соответствует действительности. Наконец, иногда они выступают в роли наследственных служебных агентств – известен по меньшей мере один пилон, члены которого работали дворецкими в древнем замке.

Престолы и власть

В коллективе Жрецов престола Статус определяет не только абстрактный уровень уважения. Он показывает и вполне реальную власть, которой Жрец обладает над Падшим миром. Фактически Жрецы престола располагают сразу двумя видами Статуса: положением в организации как таковой и положением в конкретном Министерстве. С игровой точки зрения эти виды Статуса приобретаются по отдельности.

За каждое очко Статуса (в ордене или Министерстве) персонаж получает и дополнительное очко Преимущества, связанного с его Министерством. Распределите эти бонусные очки по собственному усмотрению, ориентируясь лишь на список Преимуществ, доступных вашему Министерству. Единственное ограничение состоит в том, что вы можете приписывать бонусные очки только к тем Преимуществам, в которых вы *уже* обладаете хотя бы одним уровнем. Например, маг, обладающий Статусом в Жрецах престола ••• и Гегемонии ••, может добавить пять бонусных очков к Артефакту, Ресурсам, Слугам, Союзникам или Статусу в политической организации, но лишь при условии, что он успел приобрести хотя бы один пункт в этих Преимуществах самостоятельно.

Вот общий список характеристик, которые развивают те или иные организации ордена.

Жрецы престола: Артефакт, Ресурсы

Гегемония: Союзники, Слуги, Статус в правительственных и политических организациях.

Паноптикон: Контакты, Слуги, Статус в шпионских и криминальных организациях.

Патерностер: Библиотека, Слуги, Статус в религиозных организациях, включая неофициальные культы и секты.

Преторианцы: Заговорённый предмет, Слуги, Статус в полиции или военной организации.

Меньшие Министерства: Другие Министерства позволяют тренировать Слуг и набирать Статус в различных структурах Спящих. Точнее подобные характеристики определяет Рассказчик.

Железная пирамида

Как уже говорилось, ключевыми политическими единицами среди Жрецов престола считаются пилоны и Тетрархи. Первые выступают в роли “кабалов”, а последние – в качестве своеобразных “Консилиумов”. Тем не менее, обычных Жрецов и Тетрархов разделяет масса “иерархического пространства”, которое Жрецы заполняют самыми разными должностями в зависимости от своей культуры, географического региона и исторического периода. Эта структура и называется Железной пирамидой.

Во многом Железная пирамида строится на полурелигиозном убеждении Жрецов престола в том, что Экзархи дают своим последователям шанс совершить Восхождение в Высший мир. Иерархия Железной пирамиды просто обязана существовать, поскольку она символизирует подобное Восхождение. Другое дело, что в разных местах Жрецы видят это Восхождение по-разному и отводят своей социальной лестнице самое разнообразное количество ступеней.

В некоторых областях должности Жрецов напоминают средневековые титулы наподобие графов, визирей и герцогов, в других они связаны с местными эзотерическими учениями. Так или иначе, приобретение новой должности связано и с получением привилегий, которые всё так же определяются местной культурой Жрецов.

Принципы

Продвижение по ступеням Железной пирамиды требует следования одному или даже нескольким принципам, которые занимают в культуре Жрецов приблизительно то же место, которое в католическом христианстве занимают небесные добродетели. Ключевыми

принципами своего ордена Жрецы престола считают Веру, Послушание, Служение, Бдительность, Дисциплину, Понимание и Отвагу. Чем более явным способом Жрец воплощает эти принципы, тем выше его шансы на получение следующей ступени в своём Министерстве.

На вершине мира

Другие маги считают Жрецов престола тайными хозяевами человечества. Это предполагает, что они не только наделены колоссальной властью, но и живут в мире ослепительной роскоши. Так это или нет, в каждой истории должен определить Рассказчик - желательно посоветовавшись с игроками. Ниже предложено опциональное Преимущество, позволяющее отразить в игре стереотип богатого "повелителя мира", не создав при этом сильного механического дисбаланса.

Роскошь (•• или ••••)

Это Преимущество определяет не столько конкретную сумму денег, сколько абстрактное качество жизни, которую ведёт персонаж. Большинство Жрецов получают это Преимущество посредством долгосрочных вложений, длительного шантажа Спящих преступников, чиновников и бизнесменов и обмена ресурсами с другими членами ордена.

Эффект: На •• уровне этого Преимущества персонаж живёт так, как мог бы жить обладатель Ресурсов 5 (даже если у него нет соответствующего Преимущества). В аэропорту его ждёт “Порше”. Его рады видеть в элитных клубах. Для него всегда найдётся столик в дорогом ресторане.

На уровне •••• персонаж всегда может воспользоваться частным самолётом или вертолётом, похлопать по плечу кинозвезду или устроить вечеринку десятилетия.

Жрецы престола и добродетель

С большой вероятностью, к этому моменту читатель видит в Жрецах престола не просто плохих парней, а настоящих подонков. Если они действительно контролируют события, происходящие в этом мире, то именно они несут ответственность за многие войны, кризисы и катаклизмы, известные современным историкам. Более того, они выглядят как Большие Братья, сошедшие со страниц оруэлловской антиутопии.

Тем не менее, подобное мнение соответствует действительности не больше - хотя и не меньше, - чем любой другой стереотип. Многим Жрецам известны границы, которые они не готовы переступить. Некоторые пилоны категорически отказываются способствовать терроризму и криминалу. Другие никогда не обрекут жителей своего региона на бедность или голодную смерть.

Безусловно, все они свято верят в необходимость поддерживать Ложь, лишающую большинство Спящих даже малейшего шанса на Пробуждение. Но как уже говорилось, в их глазах магия подобна оружия массового поражения. Ограждая людей от такого оружия, Жрецы спасают не только их жизни, но и, возможно, весь мир.

Жрецы престола знают, что люди живут не в раю. И они стараются сделать этот мир лучше настолько, насколько они способны. Они хотят сделать его стабильным и безопасным.

Другое дело, что игрокам и Рассказчикам не следует перегибать с оправданием этого ордена. На каждого Жреца, действительно обладающего моральными принципами, найдётся десяток магов, которые лишь убеждают себя в том, что они поступают по совести.

Министерства

Гегемония

Любите свой флаг, свой гимн и родной язык. Презирайте всех иностранцев и инакомыслящих. Вот ключевой посыл, который несёт миру Гегемония. Будучи одной из старейших фракций Жрецов престола, Гегемония считается одновременно и самой влиятельной, и самой отсталой организацией ордена. Она опирается на культ личности, титулы и рукопожатия в эпоху, когда люди планируют вооружённые перевороты по электронной почте и издают смешки при слове "титул".

Выражаясь простым языком, Гегемония представляет собой отзвук феодальной эпохи. Всё Министерство держится на идеалах патриотизма, политических догмах и мечтах о создании единой империи под руководством Экзархов. По мнению большинства других Жрецов, Гегемонии осталось не более века. Тем не менее, власть и ресурсы, накопленные Министерством за прошедшие века, всё ещё позволяют этому умирающему колоссу диктовать свою волю Жрецам престола в самых разных точках земного шара.

В Министерство вступают два ключевых вида магов. Первый представлен талантливыми лидерами, умеющими работать в условиях беспрекословного подчинения вышестоящим лицам. Другой вид представлен скучными и безликими бюрократами, которых практически невозможно выследить и поймать на лжи.

Философия

Любая утопия достижима. Это будет нелегко, но у Жрецов престола есть все шансы превратить Землю в рай Пробуждённых. Другое дело, что каждый из таких Пробуждённых должен служить Экзархам.

Технически Министерство делится на три политические партии, которые можно условно назвать Государственниками, Автократами и Феодалами. **Государственники** выступают за сохранение текущей картины мира, при которой человечество разделено на несколько крупных политических блоков. **Автократы** мечтают захватить мир и открыто править им со своих колдовских престолов. **Феодалы** хотят откатить политический строй большинства стран мир до Ренессанса или даже Средневековья, разобщив каждое государство на сотни мелких ячеек, служащих единому правителю.

Выгоды

Членство в Гегемонии приносит следующие преимущества:

- Персонаж может приобретать Прелатство долга по той же стоимости, что и Ключевые Арканы своего Пути.
- Министерство предоставляет магам Специализацию на Политике, Убеждении или Эмпатии. Эту Специализацию можно задействовать только при чтении магических формул.
- Как уже говорилось, за каждое очко Статуса в Гегемонии персонаж получает автоматическое очко Союзников, Слуг или Статуса в правительственных и политических организациях.

Титулы и должности

Олигархи управляют крупными политическими организациями и владеют хотя бы одной Арканой, развитой до пятого уровня. **Квесторы** помогают уладить конфликты между самими членами Гегемонии. **Посланники** работают с другими мистическими организациями, влияющими на смертных политиков, будь это маги из атлантических орденов, оборотни или вампиры.

Паноптикон

Паноптикон считается самой древней организацией ордена. Его представители занимаются сбором сведений обо всём, что происходит в Падшем мире, и распространяют эту информацию между своими агентами и иногда другими Жрецами престола.

Несмотря на свои древнейшие корни, Министерство смогло достичь зенита своего могущества только в последние десятилетия, когда развитие технологий позволило превращать в шпионские инструменты даже предметы обихода.

Философия

Спящие не должны спать в одиночку. Министерство должно следить за тем, чтобы они никогда не получали даже малейших шансов на Пробуждение, но в то же время и оберегать их от внешних угроз. В целом Министерство разделено на три фракции, известных как Взоры.

Взор Гелиоса следит за слабыми, малозначимыми людьми. За политиками и другими крупными игроками следит **Взор Фтонуса**. Наконец, **Взор Гипноса** следит за амбициозными магами и даже Спящими, деятельность которых потенциально может привести к катастрофе.

Выгоды

Членство в Паноптиконе приносит следующие преимущества:

• Персонаж может приобретать Прелатство видения по той же стоимости, что и Ключевые Арканы своего Пути.

• Министерство предоставляет магам Специализацию на Расследовании, Скрытности или Обмане. Эту Специализацию можно задействовать только при чтении магических формул.

• Как уже говорилось, за каждое очко Статуса в Гегемонии персонаж получает автоматическое очко Слуг, Контактов или Статуса в шпионских и криминальных организациях.

Титулы и должности

Апокрисиарий работает со Спящими, выстраивая вокруг себя культы личности. **Криптомант** создаёт фальшивые улики, имплантирует в разум Спящих ложные воспоминания и даже подделывает чужие ауры, помогая другим магам ордена выполнять шпионские миссии.

Патерностер

Эта организация поклоняется Архигенитору, известному как Отец. Технически Патерностер строится по канонам религиозного ордена, где у власти стоят верховные жрецы, а всю грязную работу выполняют безропотные монахи. В определённой степени её можно назвать единственной фракцией Жрецов престола, члены которой действуют как самые настоящие *жрецы*.

Верховным жрецом Министерства считается некто Апофеотик: маг, которого члены фракции причисляют к лику святых. Мало кому известно, что Апофеотик - единственный из Тетрархов, которому не удаётся поддерживать регулярный контакт с Экзархами. Любопытно, что это делает его одним из самых человечных Тетрархов, однако сам Апофеотик старается скрыть этот факт от других Жрецов, считая отсутствие связи с Экзархами чем-то постыдным.

Философия

Согласно мировоззрению Патерностер, Экзархи всегда обладали божественным духом. Они родились среди людей и долгое время скрывались среди обычных атлантических магов, однако уже тогда они знали, что им предначертано совершить Восхождение в Высший мир. Задача Жрецов престола заключается в том, чтобы повторить духовное паломничество Экзархов и совершить собственное Восхождение, отринув наслаждения плоти и обретя свою истинную, божественную личность.

Выгоды

Членство в Патерностере приносит следующие преимущества:

- Персонаж может приобретать Прелатство доктрины по той же стоимости, что и Ключевые Арканы своего Пути.
- Министерство предоставляет магам Специализацию на Образовании, Оккультизме или Экспрессии. Эту Специализацию можно задействовать только при чтении магических формул.
- Как уже говорилось, за каждое очко Статуса в Гегемонии персонаж получает автоматическое очко Библиотеки, Слуг или Статуса в религиозных организациях, включая неофициальные культы и секты.

Титулы и должности

Перфектус знает десятки религиозных и философских кругов и в любую минуту способен внедриться в ту или иную секту под видом её преданного последователя. **Темплар** выполняет боевые задачи, выступая в роли своеобразного "крестоносца" организации. Мастера ордена известны как **понтифики**: их тоже считают Тетрархами, однако каждый из них отвечает перед Апофеотиком.

Преторианцы

Преторианцы выбрали самый простой и эффективный способ завоевания мира: они подчиняют окружающих силой. Иногда они выступают в роли самозваных миротворцев, улаживая конфликты там, где война не выгодна им самим. В других случаях Преторианцы, напротив, насаждают конфликты между различными лагерями Спящих и даже магов, отвлекая их от настоящей угрозы: Экзархов.

Философия

Преторианцы ничего не боятся - или, по крайней мере, они стремятся достичь абсолютного бесстрашия. Своей ключевой задачей орден считает медленное подчинение мира воле Экзархов при помощи грубого, но действенного инструмента: войны.

Выгоды

Членство в Министерстве Преторианцев приносит следующие преимущества:

• Персонаж может приобретать Прелатство гнева по той же стоимости, что и Ключевые Арканы своего Пути.

• Министерство предоставляет магам Специализацию на Атлетике, Запугивании или Краже. Эту Специализацию можно задействовать только при чтении магических формул.

• Как уже говорилось, за каждое очко Статуса в Гегемонии персонаж получает автоматическое очко Слуг, Заговорённого предмета или Статуса в полиции или военной организации.

Титулы и должности

Аластор, или *Мститель*, карает всех, кто посмел открыто выступить против Министерства Преторианцев. **Альбиорикс**, или *Король мира*, правит десятками культов, мафиозных структур и военизированных организаций. **Аретус**, или *Безупречный,* обучает других Преторианцев целому спектру магических и боевых искусств. **Катурикс**, или *Боевой король,* возглавляет Преторианцев во время боевых операций. **Северикс**, или *Король дисциплины*, распределяет ресурсы организации между разными пилонами и проектами.

Прелатства

Прелатствами называются особые силы, напоминающие вечнодействующие заклинания. Каждое Прелатство подразделяется на три вида способностей: **Корону** (способности, повышающие личную силу мага), **Меч** (мощные заклинания, часто носящие военизированный характер) и **Храм** (особые заклинания, влияющие на определённую территорию).

Несмотря на то, что Прелатства похожи на Достижения магических Наследий, ничто не мешает колдуну состоять в том или ином Наследии и одновременно осваивать Прелатства своего Министерства.

Тем не менее, среди Жрецов ходят слухи, будто сочетания определённых Достижений и Прелатств могут дать побочные эффекты - как положительные, так и отрицательные. Если вы как Рассказчик заинтересованы в создании таких эффектов, подумайте о создании уникальных мутаций, психических отклонений и новых мистических сил, которые персонаж может получить при развитии определённых Прелатств *и* вступлении в определённое Наследие.

Доктрина

Корона

• Внутреннее сияние

Маг повышает максимальный запас Маны на единицу за каждое очко Сущности.

•• Духовная чистота

Для того чтобы устранить очко тупого или летального урона, магу достаточно вложить всего два очка Маны. С другой стороны, добровольное понижение Атрибута на единицу теперь приносит магу четыре пункта Маны.

••• Чистое возрождение

Маг способен устранять *постоянные* ранения, вкладывая по четыре очка Маны за каждый уровень тупого или летального урона.

Меч

• Усиление

Вложив очко Маны в любое заклинание, маг может добавить +2 дайса к проверке его сотворения.

•• Свет Отца

Если в пределах сцены персонаж сотворяет хотя бы одно мгновенное заклинание, требующее вложения Маны, по окончании этой сцены он должен пройти проверку Сущности. Каждый успех восстанавливает по очку Маны, затраченной в пределах сцены.

••• Слово владыки

Заклинания Сущности, позволяющие блокировать или рассеивать чужую магию, отныне становятся для персонажа действиями воспроизведения. Иными словами, при их сотворении игрок перекидывает все неудачно выпавшие дайсы по одному разу. Более того, он способен рассеивать даже те заклинания, которые по обычным правилам не поддаются попыткам рассеивания.

Храм

Если маг направляет своё заклинание на духовный осколок (кристаллический артефакт, в котором хранится часть Гнозиса), его заклинание в любом случае считается **скрытым**. С другой стороны, вражеские заклинания, сотворённые поблизости от его духовного осколка, автоматически считаются **грубыми** и повышают запас Парадокса на +1 дайс за каждый уровень духовного осколка.

Гнев

Корона

• Прерванная муштра

Уровень *Боевого стиля* врага падает на несколько очков, равных Энергии персонажа.

•• Подчинение внутренних фурий

Если персонаж накладывает на своё тело заклинание Энергии, длительность которого превышает один раунд, он может пройти проверку Сообразительности + Энергии. Каждый успех позволяет повысить любой фактор заклинания (например, длительность или силу) на одну ступень.

••• Щит полководца

Персонаж навсегда получает очко Брони, защищающее от любых атак при любых обстоятельствах.

Меч

Если персонаж пытается сотворить заклинание Энергии при помощи своего магического инструмента *и* это заклинание должно нанести урон, объём этого урона автоматически повышается на уровень этого Прелатства.

Храм

Когда кто-либо проходит Физическую проверку или пытается сотворить заклятье Энергии рядом с духовным осколком мага, персонаж может сделать бросок на уровень своего духовного осколка +2. Каждый удачно выпавший дайс отнимает по одному успеху из результата противника.

Долг

Корона

• Шёпот души

Персонаж всегда добавляет +1 дайс к Социальным проверкам и не получает штрафов за использование нетренированных Социальных навыков.

•• Железная воля

Если персонаж должен получить очко Воли за потакание своему Пороку, вместо этого он может восстановить по очку Маны за каждый уровень своего Разума.

••• Великая страсть

Маг приобретает второй Порок. Кроме того, защита от магических сил, влияющих на сознание, всегда проходит с бонусом +2.

Меч

• Управление массами

При наложении заклинаний Разума на обычных существ (лишённых Сверхъестественных характеристик наподобие Гнозиса) считается, что Разум протагониста на +1 уровень выше.

•• Царское повеление

Когда персонаж пытается повлиять на воспоминания жертвы при помощи заклинаний Разума, они получают эффект воспроизведения, позволяющий перекидывать все неудачно выпавшие дайсы.

••• Покорение лжи

При наложении заклинаний Разума на мистических существ персонаж может вложить любое количество Маны, чтобы проигнорировать по очку Сверхъестественной характеристики жертвы.

Храм

Любые Социальные проверки (включая сотворение заклинаний по формуле) вблизи от духовного осколка получают бонус, равный уровню этого осколка.

Видение

Корона

• Чутьё Высшего мира

Персонаж всегда может пройти проверку Сообразительности + Расследования + Пространства, чтобы изучить собственные симпатические связи. Каждый успех позволяет ему заметить одну симпатическую нить, соединяющую его и другого человека, предмет, место или символ.

•• Паутина из цепей

Персонаж всегда добавляет своё знание Пространства к проверкам Расследования и другим броскам, связанным с длительным поиском информации.

••• Алмазные нити

Персонаж может понизить значение своей Воли на целый уровень, чтобы моментально установить симпатическую связь с другим человеком, местом или предметом.

Меч

• Око Экзарха

При сотворении симпатических заклинаний штрафы, налагаемые Преимуществами *Таинственность* и *Известность*, сокращаются на значение Пространства.

•• Вселенское видение

Если магу не известны ни имя, ни местоположение, ни описание цели, он всё равно может наложить на неё симпатическое заклинание со штрафом -10.

••• Общение с высшим разумом

При сотворении симпатических заклинаний маг не утрачивает защиту, не вкладывает очко Маны и даже не обязан обладать дополнительным уровнем Арканы.

Храм

Персонаж получает по очку Таинственности за каждый уровень своего духовного осколка.

Отношения

Жрецы престола вполне справедливо считаются одиноким орденом, который не поддерживает союзнических отношений с другими организациями Пробуждённых. Тем не менее, это вовсе не означает, что они видят врагов во всех окружающих.

В **Алмазной стреле** Жрецы видят достойных противников, растрачивающих свой потенциал на достижение ненужных или немыслимых целей вроде свержения Экзархов.

Куда любопытнее складываются отношения ордена с Либертенами из **Свободного совета**. На первый взгляд, Жрецы престола воплощают всё, что Совет ненавидит всем сердцем: культ личности, авторитарную систему правления и служение тайным правителям мира, цели которых *по меньшей мере* вызывают вопросы (а по большей – инстинктивное отторжение). Тем удивительнее, что между этими двумя орденами наблюдается куда более продуктивная динамика, чем между Жрецами и любым другим орденом атлантического Пентакля. Дело в том, что Жрецы, как и Либертены, отвергают устаревшие атлантические традиции. И те и другие наслаждаются жизнью в современном мире, стараются не слишком сильно отдаляться от обычных людей и куда больше интересуются достижением личных целей, чем накоплением абстрактных "оккультных знаний". Вопреки популярному стереотипу, многие Жрецы видят в Спящих не только живые ресурсы, но и друзей, которых следует оберегать от опасностей колдовского мира. Это противоречит идеологии Либертенов, пропагандирующих распространение мистических знаний среди обычных людей, однако не слишком мешает отдельным Жрецам престола и членам Совета видеть друг в друге своеобразных единомышленников, умеющих ценить достижения современного человечества.

Стражи вуали всегда занимали особое место в сердцах Жрецов. С одной стороны, они ведут ожесточённую и бесчестную войну со служителями Экзархов, готовые в случае необходимости даже предать других атлантических магов, если это позволит им победить Жрецов на отдельно взятой территории. Больше того: известны случаи, когда Стражи вуали предавали близких друзей, чтобы *спасти врагов* - и затем использовать их в своей тайной войне со Жрецами.

Невзирая на это, Жрецы престола испытывают к Визус Драконис своеобразное уважение. Стражи вуали – единственная шпионская организация, способная бороться со Жрецами престола *на равных*. Не следует преувеличить взаимное уважение этих “магических супершпионов”: в случае поимки противника члены любой из этих двух фракций вытянут из него все доступные сведения и затем отправят его на тот свет. Однако они *действительно* чувствуют друг к другу огромное профессиональное уважение. Иногда они даже отправляют друг другу подарки или оставляют весточки с пожеланиями удачи: что, опять же, не гарантирует, что в конечном счёте они не попытаются друг друга убить. Подробнее об отношениях Жрецов престола и Стражей вуали можно прочитать в книге **Guardians of the Veil**.

Что касается мистагогов **Мистериума**, то Жрецы престола их *обожают*. Для опытного Жреца нет ничего проще, чем завладеть доверием этих безумных учёных, заставить их изучить один-два оккультных феномена, а затем заманить в ловушку и выпытать из них всё, что им удалось узнать. Более того, отсутствие явной политической идеологии делает членов Мистериума ведущими кандидатами на обращение в ряды Жрецов. Представители других атлантических орденов могут отказываться в это верить, однако далеко не один Жрец престола начинал свой магический путь в лабораториях и библиотеках Мистериума.

В теархах **Серебряной лестницы** большинство Жрецов видят своих коллег: с той разницей, что они ведут других Пробуждённых к достижению прямо противоположной цели. Дело в том, что члены Серебряной лестницы верят в магическое начало *всего человечества*. По мнению этих заблудших магов, каждый Спящий имеет не только право, но и *возможность* начертать своё имя на одной из Башен Высшего мира. Искра Пробуждения заложена Высшим миром в каждого смертного. И задача теархов – помочь раздуть из этой искры неувядающее пламя. Во всём остальном теархи действительно похожи на Жрецов престола – и только этот фундаментальный идеологический принцип Серебряной лестницы

ставит крест на их деловых отношениях.

Что касается отношения к магам **Пентакля** в целом, то большинство пилонов стараются просто сеять раздор между разными орденами и Наследиями атлантических магов, заставляя их медленно, но неуклонно разваливать собственные Консилиумы изнутри. Когда наступает время, Жрецы выбираются из теней и забирают из дымящихся развалин Консилиума всё, что им было нужно с самого начала.

Отступники и враги

За редкими исключениями Жрецы не поддерживают союзнических отношений со сверхъестественными существами, которые могут навредить не только их ордену, но и всему человечеству. Некоторые из таких существ даже формально относятся к числу Пробуждённых. Хорошим примером таких падших магов могут служить **отступники**, отказывающиеся вступать в какой-либо орден, **Скелести**, поклоняющиеся демонам Бездны, и **Истребители**.

Отступников Жрецы подразделяют на две разновидности: слабых глупцов и мятежных героев. Глупцы их мало интересуют, хотя порой Жрецам удаётся использовать их для ослабления местного Консилиума. Что касается бунтарей, борющихся с любыми авторитетами в мире магов, то слуги Экзархов стараются переманить из на свою сторону. Если это не удаётся, они всё так же направляют их деятельность против местных членов Пентакля.

Жрецы престола редко ведут дела с падшими магами наподобие личей Тремер и Скелести. Как правило, их реакция на появление этих созданий на своей территории нисколько не отличается от реакции атлантических магов. Разница состоит в том, что некоторые Жрецы видят в деятельности этих магов возможность расширить Бездну и укрепить Ложь, мешающую человечеству обретать магические знания. Кроме того, этих магов всё так же можно направить против Консилиума.

Что касается Истребителей, то Жрецы боятся их не меньше, чем любые другие Пробуждённые. Даже больше: если обычных магов иногда удаётся подкупить или переубедить, то Истребителей не интересуют богатства, должностные позиции и возможность переметнуться на сторону Экзархов. В лучшем случае Жрецы могут попытаться сосредоточить их деятельность на территории местного Консилиума. В худшем им приходится бороться с Истребителями по законам военного времени.

Схизмы и ереси

Примечательно, что свои отступники встречаются и среди самих Жрецов. Два еретических течения даже обрели столь явную форму, что с ними знакомы Жрецы престола практически по всему миру.

Привратники не видят причин просто *регулировать* рост Бездны. Они считают, что если расширение Бездны понижает шансы других людей на Пробуждение, то задача Жрецов должна состоять в том, чтобы наполнить мир тёмной энергией Бездны. В каком-то смысле эти Жрецы идут по тому же пути, что и классические Скелести, однако каждый из них искреннее убеждён в том, что он служит Экзарахам верой и правдой.

Инклюзионисты пришли к умозаключению, что Оракулы поднялись вслед за Экзархами не для того, чтобы свергнуть их, а для того чтобы помочь им установить новый порядок в обоих мирах. Эти Жрецы престола считают, что вражда между атлантическими орденами и Жрецами вызвана простым недопониманием. При возможности они даже выходят на связь с Пентаклем, стараясь убедить его членов в том, что в действительности и Жрецы, и наследники Атлантиды хотят одного и того же: жизни в стабильном и безопасном мире.

Вампиры

Жрецы престола поддерживают на удивление здоровые отношения с кровососами, прячущимися среди Спящих. И те и другие заинтересованы в утаении любых доказательств

существования магии и стараются решать большинство проблем руками преданных слуг. Это не гарантирует дружелюбных отношений между Жрецами и *всеми* фракциями вампиров, однако *чаще всего* они смотрят на свою роль в этом мире с одного ракурса.

Оборотни

Жрецам до сих пор практически ничего не известно об оборотнях. Эти создания живут по своим законам и участвуют в беспрерывных конфликтах, сущность которых Жрецам понять не легче, чем магам Пентакля. Что хуже всего, оборотней труднее переманить на свою сторону или хотя бы склонить к перемирию, чем обычных людей. Иногда эти создания видят выгоду в кратковременном сотрудничестве со Жрецами, однако не реже они приходят в ярость от предложения поработать на орден магов, служащий тайным хозяевам мира.

Прометиды

Жрецам мало что известно об этих созданиях - и нельзя сказать, чтобы их интересовало их изучение. Тем не менее, некоторые Жрецы успели заметить, что Прометиды отчаянно жаждут любви и дружбы. Любой, кто проявит к ним хоть каплю милосердия, может завладеть их доверием. А завладение доверием всегда оставалось одной из ключевых тактик Жрецов престола.

Подменыши

Хотя о подменышах слугам Экзархов известно немногим больше, чем о Прометидах, Жрецы престола стараются всеми силами избегать Потерянных. Дело в том, что за этими получеловеческими существами охотятся агрессивные и могущественные создания, столкновение с которыми редко играет Жрецам на руку.

Охотники

В отличие от вампиров, оборотней и некоторых других созданий, представляющих нечто вроде альтернативных цивилизаций, большинство охотников ничем не отличаются от обычных людей. Технически это должно означать, что справиться с группой охотников смогут даже несколько новичков, однако проблема заключается в том, что охотники многочисленны и непредсказуемы. Возможно, пилону и удастся убить или загипнотизировать несколько смертных бойцов, однако это не означает, что у них не найдётся друзей среди хакеров, оккультистов и даже политиков.

Призраки

В глазах Жрецов престола призраки мало чем отличаются от подвижных объектов. Конечно, они сохраняют остатки человеческой личности, но по большей части, призраков можно подчинить и использовать в своих целях приблизительно так же, как это можно проделать с любым другим *инструментом*. Мало того что Жрецы считают это нравственно допустимым - лидеры многих пилонов и Министерств даже активно поощряют использование призраков для подрыва деятельности Пентакля.

Духи

По горячему убеждению Жрецов, духи не заслуживают их доверия. Они заинтересованы только в том, чтобы поддерживать эмоциональную энергетику, некогда породившую их самих. При возможности Жрецы подчиняют духов или пытаются уговорить их выполнить ту или иную задачу на территории атлантического Консилиума, однако опытные Жрецы престола предупреждают новичков, что духи никогда не прощают попыток лишить их воли. При возможности духа, выполнившего свою задачу, следует устранить - или хотя бы изгнать в глубины их тёмного мира.

Глава третья:
Персонажи

В этой главе описаны титулы, должности, заклинания и другие характеристики, играющие ключевую роль в коллективе Жрецов престола.

Титулы и должности

Министр (•••• или •••••+)

Эту должность получает глава Министерства. Большинство таких магов располагают целой плеядой Навыков и Атрибутов, некоторые из которых превышают человеческий (пятый) уровень. Кроме того, практически каждый Министр уже давно перешёл в ряды архимагов, достигнув шестого или более высокого уровня Ключевой Арканы. Как правило, Министры отличаются десятками других Преимуществ - как Социального, так и иного характера.

Другие названия: Алеф, Апофеотик, Архат, Базилевс

Помощники: Библиотекарь, Секретарь

Зачем им столько очков?

Из описания Министров следует, что они обладают десятками, если не сотнями пунктов в самых различных способностях. Тем не менее, важно будет отметить, что конкретный объём очков в той или иной характеристике не должен играть большой роли в вашей истории. В частности, Рассказчику не обязательно расписывать для Министров весь "лист персонажа". Всё, что мы хотим сказать в описании Министра, - это то, что если с сюжетной точки зрения вам нужно, чтобы он что-либо сделал, скорее всего, он на это способен.

Секретарь (••• или ••••)

В зависимости от размера и степени влиятельности Министерства на Министра могут работать от одного до десяти Секретарей. Фактически Секретарь играет роль советника, консультирующего своего Министра по вопросам, связанным с той или иной сферой деятельности.

Другие названия: Кардинал, Консул, Декан, Визирь

Помощники: Заместитель, Наместник

Библиотекарь (••••)

Функция Библиотекаря куда шире, чем можно подумать по названию его должности. Безусловно, *иногда* он собирает магические гримуары или пишет собственные, пополняя коллекцию знаний, доступную его Министерству. Однако не реже он цензурирует информацию, которую глава Министерства считает вредной для других магов. Если ситуация потребует решительных мер, Библиотекарь может даже уничтожить информационный носитель, содержащий сведения, не предназначенные для смертных умов.

Другие названия: Конспиратор, Криптомант

Помощники: Смотритель, Сакрум

Тетрарх (••••)

Тетрарх отвечает за деятельность своего Министерства на отдельно взятой территории, обычно вмещающей 30-100 миллионов смертных. Даже те из Тетрархов, которые правят необычайно маленькими областями наподобие одного простого агломерата, пользуются в ордене колоссальным уважением и нередко сопоставимы по уровню влиятельности с самими Министрами.

Другие названия: Предок, Бодхисаттва, Халиф, Даймио, Диктатор, Понтифик

Помощники: Авгур, Доминус, Януссар, Смотритель, Квирин, Воевода

Смотритель (•••)

Смотритель работает на Тетрарха и отвечает за сохранность ценных книг и артефактов в пределах территории, вверенной самому Тетрарху. Поскольку Смотритель не отвечает ни перед кем, кроме Тетрарха, другие Жрецы часто относятся к нему с некоторым недоверием.

Другие названия: Аббат, Аретус

Помощники: Клерк, Доминус, Паж

Сакрум (•••)

Должность Сакрума служит зеркальным отражением Смотрителя. Сакрум уничтожает книги и артефакты, находящиеся во владениях Тетрарха и представляющие угрозу для Жрецов престола. По очевидным причинам Сакрум часто работает рука об руку с Библиотекарем и Смотрителем.

Другие названия: Цензор, Рекс Сакрорум

Помощники: Доминус, Соболь, Глушитель

Воевода (•••)

Как и следует из названия, Воевода отвечает за проведение боевых операций. Куда менее очевиден тот факт, что хотя каждый Воевода и приписан к определённому Министерству, он координирует свои действия с Воеводами других Министерств. Некоторые Воеводы и вовсе не считают себя членами определённых организаций, воспринимая себя скорее как абстрактных "Жрецов престола", чем представителей того или иного Министерства.

Другие названия: Катурикс, Серафим, Сёгун, Султан, Полководец

Помощники: Доминус, Гоплит, Лейтенант

Януссар (•••)

Януссар выступает в роли своеобразного полицейского, следящего за соблюдением законов внутри Министерства. Вместе с тем Януссар часто служит шпионом своего Тетрарха, а потому на каждого Тетрарха, задействованного в определённой области, приходится по меньшей мере по одному Януссару.

Другие названия: Архонт, Комиссар, Инквизитор, Квестор, Ронин, Северикс

Помощники: Аудитор, Следователь, Сыщик, Депутат, Доминус

Квирин (•••)

Квирин выполняет одну-единственную задачу: передаёт ценные послания от своего Тетрарха Тетрархам других Министерств.

Другие названия: Вестник, Посол, Эмиссар

Помощники: Курьер, Легат, Бегунок

Авгур (••)

Авгуром называется лидер пилона.

Другие названия: Старейшина, Гаруспик, Пресвитер, Викарий

Помощники: Аколит, Семинарист

Доминус (••)

Этот титул носит любой Жрец престола, в распоряжении которого находится ценный артефакт.

Другие названия: Титул *Доминус* на удивление распространён во всём мире, хотя в Азии его могут называть *Фу Цань Люнь*.

Помощники: Каждый Доминус выбирает помощника из числа других членов собственного пилона. Этот помощник называется Секундантом.

Олигарх (••)

Олигархами называются маги, управляющие определённой организацией Спящих. Фактически задача Олигарха заключается в том, чтобы править Спящими руками самих Спящих.

Другие названия: Альбиорикс, Апокрисиарий, Перфектус

Помощники: Спящие, иногда другие маги, представляющие ценность для организации, подчинённой Олигарху.

Гоплит (••)

Гоплитом называется любой член пилона, обеспечивающий физическую безопасность своих товарищей.

Другие названия: Аластор, Мститель, Самурай

Помощники: Страж

Голос (••)

Как правило, Авгур назначает самого харизматичного и дипломатичного из своих товарищей своим Голосом.

Другие названия: Посланник, Связист.

Солдат (•)

В действительности эта должность почти всегда называется по-другому. "Солдатом" называется новичок, только-только вступивший в определённое Министерство. Как правило, именно *Солдатами* таких магов называют Преторианцы: Паноптикону они чаще известны как Стражи, Гегемония предпочитает звать их Агентами, а Патерностер - Паломниками. В сущности, даже в пределах одного Министерства это название может звучать по-разному в зависимости от страны, культуры, эпохи и других факторов.

Однако при всём разнообразии этих названий важно отметить, что Жрецы престола избегают называть своих новобранцев именно *новичками*. Им кажется значимым отблагодарить рекрутов за то, что те согласились вступить именно в их Министерство (или хотя бы в орден Жрецов престола) вместо того, чтобы бороться с ними в рядах атлантических магов.

Таинства

Как и другие маги, Жрецы престола могут восстанавливать Ману, проводя таинства в своих Источниках. Как правило, их таинства отражают концепции тишины, молчания и секретности, хотя некоторые стараются проследить, чтобы их ритуалы символизировали контроль, подчинение и дисциплину. Наконец, как и многие другие маги, Жрецы престола вполне могут проводить таинства в форме различных жертвоприношений.

Общение

Пилоны часто координируют свои действия через Голосов - посланников, выбранных лично Авгурами. Такие посланники вынуждены запоминать сотни кодовых фраз и секретных жестов, с годами узнавая тайные обозначения и пароли, принятые не только в других пилонах, но и в других городах, если даже не странах.

Время от времени на территории, вверенной одному Тетрарху, проходят крупные **конференции**. Объявить конференцию может только сам Тетрарх. Особая разновидность конференции называется **саммитом**. Он представляет собой околорелигиозную церемонию, которую представители множества разных пилонов открывают молитвой Экзархам и человеческим жертвоприношением (при возможности поднося своим небесным владыкам жизнь атлантического мага).

Вне зависимости от формата конференции, по традиции каждый Тетрарх получает лишь ограниченное количество времени на оглашение своих предложений. По окончании

конференции Тетрарх, выступавший первым, объявляет голосование по всем предложениям, прозвучавшим в пределах встречи. Вне зависимости от итогов, голосование закрывает конференцию, и пилоны возвращаются к своим повседневным делам.

Методологии

В дополнение к Министерствам, многие Жрецы престола подразделяют себя на последователей тех или иных Методологий. Каждая Методология представляет собой философско-религиозное учение, определяющие роль Жрецов, Спящих и некоторых других явлений во всём Падшем мире. Методологии не привязаны к конкретным Министерствам и встречаются во всех фракциях Жрецов. Как правило, все члены пилона придерживается одной и той же Методологии.

Кондекои стараются поддерживать мирные отношения в коллективе Жрецов престола. При возможности они обустраивают убежища или обеспечивают абсолютную безопасность на небольшой территории, объявляя её хостелом. Любые Жрецы, оказавшиеся на территории хостела, могут рассчитывать на мирные переговоры с любыми другими магами, посетившими это место - даже если речь идёт об их злейших врагах. Гарантом соблюдения сделок, заключённых на территории хостела, выступают сами Кондекои.

Ойкумены следят за тем, чтобы миры Пробуждённых и Спящих пересекались как можно реже. С одной стороны, они блокируют людям доступ к любой информации о Высшем мире, стараясь укреплять Ложь даже с большей старательностью, чем другие Жрецы престола. С другой стороны, Ойкумены защищают людей от магов, чудовищ и мистических аномалий, нередко рискуя собственной жизнью ради обычных людей.

Скопои убеждены, что Жрецы до сих пор видят лишь часть знамений, посланных им Экзархами. Они обмениваются информацией о своих видениях, изучают городские легенды и расследуют слухи о знаках божественного вмешательства в мир людей, полагая, что им ещё только предстоит наладить прямой контакт со своими небесными покровителями.

Наследия

Жрецы престола не только *могут* принадлежать к Наследиям – многие из них следуют тем же самым учениям, что и маги Пентакля. Хотя у Жрецов и нет никаких запретов или ограничений на выбор Наследий, чаще всего они следуют одному из следующих учений. Для удобства эти Наследия распределены по книгам, в которых они были описаны подробнее всего.

Mage: the Awakening — Дети Протея, Тени, Туманоходцы

Tome of the Watchtowers — Бокоры, Взошедшие адепты

Legacies: the Sublime — Клавикарии, Дакша, Дом Ариадны, Отпрыски Бога, Каменные писари, Инженеры трансгуманизма, Клыки Мары

Legacies: the Ancient — Мастера кузни, Сфинксы, Тривеликие, Искатели эхо, Логофаги

Guardians of the Veil — Носители вечного голоса, Заступники посвящённых

Free Council — Криптологос

Mysterium — Глаза Эйн Соф, Искатели реальности

Кроме того, существуют насколько Наследий, считающихся уникальными учениями Жрецов престола.

Архитекторы будущего

Узри потоки Судьбы и Времени. Узри падение цивилизаций, которым ещё предстоит возникнуть. Узри, как смерть одного неизвестного Спящего изменяет ход всей истории человечества.

Это Наследие зародилось в конце пятнадцатого столетия во Флоренции, когда местным магам удалось получить в свои руки десятки оккультных текстов со Среднего и Дальнего Востока. Сопоставляя тексты, принесённые во Флоренцию сотнями Спящих паломников, маги обнаружили, что в них записаны пророчества о вероятном будущем всего мира. И если одни события казались весьма желанными, то другие приводили флоренских колдунов в ужас.

Трудно сказать, что именно послужило толчком к возникновения этого Наследия, однако вскоре после обнаружения этих текстов десятки магов начали отправляться в астральные путешествия с одной целью: посетить Анима Мунди и узнать, способны ли обитатели этой реальности остановить невыгодные части пророчества и, напротив, гарантировать наступление выгодных.

За несколько следующих лет этим магам удалось объединиться в полноценное Наследие – и теперь, спустя несколько столетий, они уже оперируют надёжными тактиками по извлечению пророческих грёз из Анима Мунди и даже из простых земных текстов, а также по *корректированию* этих пророчеств с тем, чтобы сбывались лишь самые выгодные из них.

Родной Путь или орден: Акантус или Жрецы престола

Прозвище: Пауки

Организация: Пожалуй, из всех Наследий Жрецов престола именно Архитекторы будущего опираются на самую жёсткую иерархию. Каждый представитель Наследия действует самостоятельно лишь до тех пор, пока кто-нибудь из вышестоящих лиц не обнаружит свидетельства о существовании нового пророчества. В этом случае члены Наследия, действующие в определённом географическом регионе, собираются вместе и распределяют между собой совершенно конкретные обязанности. Получив новую задачу, каждый маг немедленно приступает к её исполнению. Если каждый подойдёт к своей работе ответственно, то с предельно высокой вероятностью Архитекторам будущего удастся изменить пророчество так, чтобы сбылись только самые лучшие его части. Само собой, иногда "лучшая часть" пророчества заключается просто в том, что не сбывается ни один из его элементов.

Примеры таинств: Чистка оружия или уход за шпионским оборудованием. Создание проработанного плана для ответственной операции. Мысленное обращение к Экзархам за советом.

Достижения

Первое Достижение:
Паутина

Требования: Гнозис 3, Время 2, Расследование 2

Маг получает способность, дублирующую заклинание Времени 2 уровня *Предсказание*. Для активации способности ему достаточно приложить волевое усилие.

Альтернативный вариант: Разум 2

Маг получает способность, дублирующую заклинание Разума 2 уровня *Инкогнито*. Сотворение этого заклинания предполагает проверку Сообразительности + Обмана + Разума. Эффект длится в течение часа.

Второе Достижение:
Чутьё на опасность

Требования: Гнозис 5, Время 3, Расследование 3

Маг получает способность, дублирующую заклинание Разума 3 уровня *Временные рывки*. Персонаж может передать эту способность другому разумному существу, прикоснувшись к нему и пройдя проверку Манипулирования + Расследования + Времени.

Альтернативный вариант: Разум 3

Персонаж может выполнять одно дополнительное ментальное действие одновременно с другим, если только это действие не связано с сотворением заклинаний. Например, он может планировать речь для конференции посреди напряжённой автомобильной погони.

Третье Достижение:
Плетение будущего

Требования: Гнозис 7, Время 4

Погрузившись в медитацию хотя бы на 60 секунд, маг сотворят аналог заклинания Времени 4 уровня *Предание*.

Альтернативный вариант: Разум 4

Вложив очко Маны и пройдя проверку Самообладания + Сообразительности + Разума, персонаж моментально попадает к вратам Омфалоса в Анима Мунди (подробнее преддверие этого мира описано в книге **Astral realms**). Пероснаж может брать с собой других магов, вкладывая по очку Маны за каждого.

Обратите внимание, что хотя маг перемещается непосредственно к Омфалосу, он вправе путешествовать по всему астральному миру и способен даже вернуться из Анима Мунди в Теменос, а затем и свой Онейрос.

Кризалиды

Да. Я дарую вам разрешение поклоняться мне как божеству.

Наследие Кризалидов строится одновременно на уникальной оккультной способности и связанной с ней философии дуализма. Каждый из Кризалидов стремится достичь совершенства и каждый заранее определяет, в чём будет выражаться подобное совершенство. Как только маг понимает, каким он хочет увидеть себя в будущем, он создаёт оккультный вариант собственной личности, именуемый Идеалом. С этого момента маг получает возможность временно переключаться между своей настоящей личностью - Шелухой - и совершенным вариантом, известным как Идеал. Увы, чем больше он развивает свой Идеал, тем хуже становится его подлинный облик.

Родной Путь или орден: Тирсус или Жрецы престола

Прозвище: Лебеди или Нарциссы (последнее - в оскорбительном ключе)

Организация: Члены Наследия активно поддерживают контакты друг с другом. На территории каждого Тетрарха находится хотя бы один “салон” - место для регулярных встреч Кризалидов. Хотя задача салона заключается в том, чтобы молодые ученики всегда могли встретиться с мудрым наставником или хотя бы узнать о его местонахождении, многие Кризалиды используют встречи в салонах лишь для того, чтобы продемонстрировать свои последние достижения, а иногда и посмеяться над неудачами своих коллег. Маги, знакомые с вампирами, иногда находят удивительное сходство между салонами Кризалидов и Элизиумами Сородичей.

Примеры таинств: Уничтожение вещи, ценной для Шелухи. Создание фальшивой личности.

Достижения

Первое Достижение:
Раскрытие крыльев

Требования: Гнозис 3, Жизнь 2

Маг способен переключаться между двумя личностями: Идеалом и Шелухой. Переход из состояния Шелухи в Идеал требует вложения очка Воли и получения одного успеха в проверке Гнозиса + Выносливости. В случае успеха маг восстанавливает все затраченные очки Воли и получает Сногсшибательную внешность •• уровня. Если маг хочет вернуться в состояние Шелухи, он проходит проверку Гнозиса + Выносливости без каких-либо вложений. Отныне пребывание в Шелухе накладывает проверку -1 на все Социальные проверки протагониста.

Альтернативный вариант: Разум 2

Когда маг проходит Социальную проверку при взамодействии с человеком, которого он видит впервые, его бросок получает бонус в размере его Разума.

Второе Достижение:
Совершенствование формы

Требования: Гнозис 5, Жизнь 3

Идеал получает Сногсшибательную внешность •••• уровня и повышает один Физический Атрибут по выбору мага на размер его Жизни. В то же самое время Шелуха получает Социальный штраф -2 и понижает тот же Физический Атрибут на половину Жизни.

Альтернативный вариант: Разум 3

Вместо Физического Атрибута маг может повысить Ментальный.

Третье Достижение:
Верх изящества

Требования: Гнозис 7, Жизнь 4

Прежде всего, второе Достижение позволяет распределять очки Жизни между всеми

Физическими Атрибутами. Кроме того, бонус от Сногсшибательной внешности вырастает до +3, в то время как Социальные проверки Шелухи проходят со штрафом -3.

Альтернативный вариант: Разум 4

Маг способен распределять очки Жизни между Ментальными Атрибутами вместо Физических.

Мастера разрушения

Одна диверсия может дать больший эффект, чем тысяча убийств.

Как и можно предположить из названия этого Наследия, Мастера разрушения существуют лишь с одной целью: уничтожать всё, что грозит помешать Жрецам престола выполнить волю Экзархов. Одни действуют самым прямолинейным образом, нанося удары по вражеским инфраструктурам или даже по ним самим. Другие подрывают экономическую базу соперников или очерняют их на политической арене.

Так или иначе, везде, где Жрецы престола регулярно сталкиваются с затруднениями в достижении своих целей, найдётся хоть один Мастер разрушения, который попытается решить проблему радикальным, если даже не хирургическим образом. Некоторые Мастера разрушения служат своему ордену верой и правдой, в то время как некоторые работают только за плату, будь это крупная сумма денег или магический артефакт.

Родной Путь или орден: Морос или Жрецы престола

Прозвище: Ликвидаторы

Организация: Если не считать редких встреч между наставниками и учениками, Мастера разрушения не воспринимают себя как единую организацию. Многие из них ведут образ жизни, мало чем отличающийся от жизни других Жрецов.

Пример таинства: Починка или уничтожение сложного устройства.

Достижения

Первое Достижение:
Чутьё на слабости

Требования: Гнозис 3, Смерть 2, Кража 2, Скрытность 2

Взглянув на предмет и пройдя проверку Сообразительности + Холодного оружия + Смерти, маг понижает его Прочность на единицу за каждый успех. Эту Прочность невозможно восстановить без использования магии.

Альтернативный вариант: Материя 1

Маг получает способности, дублирующие заклинания Материи первого уровня *Поиск сокровищ* и *Взгляд ремесленника*.

Второе Достижение:
Иссушение

Требования: Гнозис 5, Смерть 3

Маг способен дублировать заклинание Смерти 3 уровня “*Разрушение материи*”. Для этого ему достаточно взглянуть на предмет и пройти проверку Сообразительности + Холодного оружия + Смерти.

Альтернативный вариант: Материя 3

Дублирует заклинание Материи третьего уровня “*Гибкость*” с длительностью один час.

Третье Достижение:
Призрачное вторжение

Требования: Гнозис 3, Смерть 4, Кража 2, Скрытность 2

Маг способен переходить в Сумрак вместе с одеждой и личными вещами. Это не требует никаких вложений, проверок или других усилий.

Альтернативный вариант: Материя 4

Если персонаж уничтожает предмет при помощи магии, тот не оставляет никаких следов, фактически *исчезая* из этого мира.

Принцы тысячи масок

Возможно, ты уже многого достиг в этой жизни - однако подумай, кем ещё ты мог стать. Разве тебе не хотелось бы взглянуть на мир глазами другого человека? Или тысячи других людей?

Принцы тысячи масок занимают нишу главных шпионов своего ордена. Большинство из них проводят даже свободное время в обличьях других людей. Одни считают это полезным и даже необходимым, однако многим попросту нравится путешествовать по своему городу в телах разных людей, получая удовольствие от самого процесса.

Родной Путь или орден: Акантус или Жрецы престола

Прозвище: Самозванцы

Организация: Принцы тысячи масок никогда не подразделяли своё Наследие на какие-либо фракции. В сущности, у них даже нет какой-либо иерархии. Тем не менее, многим из них нравится обмениваться информацией, полученной благодаря смене облика. Кроме того, традиционное поддержание связи между наставником и учеником свойственно и этим магам.

Примеры таинств: Гримировка или переодевание. Ношение маски. Выступление на сцене. Подражание жестам и поведению другого человека.

Достижения

Первое Достижение:
Лучший друг шпиона

Требования: Гнозис 3, Жизнь 2, Обман 2

Маг получает *вечный* аналог заклинания Жизни 2 уровня *Управление телом*. Считайте, что он набрал сумму успехов, равную своему знанию Жизни. В дополнение к другим преимуществам эта способность позволяет магу успокаивать своё сердце в стрессовых ситуациях, что наделяет его равнозначным бонусом к проверкам Обмана или другим броскам, связанным с попытками одурачить других людей.

Альтернативный вариант: Разум 2

Маг получает вечный аналог заклинания Разума 2 *Первое впечатление.* Заклинание всегда активируется самостоятельно и наделяет мага автоматическими успехами в размере его Разума.

Второе Достижение:
Маска из плоти

Требования: Гнозис 5, Жизнь 3

Аналог заклинания Жизни 3 *Двуличие.* Для активации маг проходит проверку Сообразительности + Обмана + Жизни. Эффект длится столько, сколько хочется персонажу.

Альтернативный вариант: Разум 3

Аналог заклинания *Самозванец*. Для активации маг проходит проверку Интеллекта + Обмана + Разума против Самообладания + Гнозиса любых наблюдателей. В случае успеха заклинание длится неограниченный период времени.

Третье Достижение:
Великий обман

Требования: Гнозис 7, Жизнь 4

Аналог заклинания Жизни 4 уровня *Доппельгангер,* для активации которого маг проходит проверку Интеллекта + Обмана + Жизни, делая по броску за раунд. Длительность эффекта ограничена только желаниями самого мага.

Альтернативный вариант: Разум 4

Аналог заклинания Разума 4 уровня Банк памяти.

Тайный орден привратников

Всё зависит от непроизнесённого слова нашего повелителя

Тайный орден привратников поклоняется одиннадцатому Экзарху, наделённому Железной печатью. Известный Жрецам престола только под прозвищем Врата, этот Экзарх отвечает не за определённую Аркану, а за саму Бездну. Большинство членов ордена относятся к одной из двух фракций: Ключникам или Хранителям. Ключники стараются как можно чаще провоцировать Парадокс, вызывая рост Бездны. Хранители изгоняют из земного мира самые опасные порождения этой антиреальности. Самые опытные представители Наследия выполняют обе функции.

Члены ордена могут похвастаться званием редких магов, которым открыт доступ в малоизвестный и безымянный мир, расположенный между Землёй и Бездной. Сами представители ордена называют его Промежутком. С визуальной точки зрения Промежуток напоминает увядающий аналог Тени. География Промежутка полностью соответствует земному миру, однако всё здесь выглядит мертвенным, а любые проявления разрушения и упадка гипертрофированы до предела.

Орден считается запрещённой организацией даже среди Жрецов престола. Для того чтобы скрывать своё членство в этом Наследии, представители ордена учат систему шифров, известную как Параметрический язык. Помимо способности передавать сообщения, непонятные окружающим, Параметрический язык наделяет этих магов +1 дайсом при сотворении заклинаний, связанных с Бездной и её обитателями. С точки зрения слухового восприятия Параметрический язык кажется хаотичным набором звуков - как правило, неприятных.

Родной Путь или орден: Жрецы престола, следующие любому Пути

Прозвище: Привратники

Организация: Привратники стараются действовать целыми пилонами. Когда маг вступает в это Наследие, ему предлагают обратить других членов пилона в свою веру. Если ему это не удаётся, он делает всё, чтобы уничтожить пилон, после чего вступает в любую знакомую ему группу Привратников.

Примеры таинств: Пение гимнов на Параметрическом языке. Начертание Железной печати на своём теле. Медитация в Промежутке.

Те, кого нельзя призывать

Уникальные Достижения ордена позволяют Привратникам призывать созданий из Бездны. Если персонаж действительно предпринимает попытку воззвать к обитателю Бездны, вычтите из 10 значение Могущества, Грации или Сопротивления этого существа - в зависимости от того, что *ниже*. Получившееся число указывает, какой уровень Мудрости соответствует этому преступлению.

Достижения

Первое Достижение:
Саван

Требования: Гнозис 3, Пространство 2

Прежде всего, любые враждебные заклинания получают штраф, равный Пространству протагониста. Во-вторых, маг способен проследовать в Промежуток за другим Привратником, использующим *второе* Достижение этого Наследия, даже если он не в состоянии открыть собственные врата.

Альтернативный вариант: Дух 2

Маг способен вызвать к себе обитателя Бездны, пройдя проверку Решительности + Оккультизма + Духа. Длительность такого призыва составляет одну сцену.

Второе Достижение:
Посредник

Требования: Гнозис 5, Пространство 3

Маг получает аналог заклинания *Портал*, который он может активировать проверкой Сообразительности + Оккультизма + Пространства. Тем не менее, в случае успеха он открывает портал непосредственно в Промежуток.

Для перемещения по этой реальности маг проходит проверку Ловкости + Оккультизма. Успехи определяют скорость, с которой он передвигается в Промежутке.

Успехи	**Скорость относительно материального мира**
0	Нормальная Скорость
1	Скорость x2
2	Скорость x4
3	Скорость x8
4	Скорость x16
5+	Скорость x32

Альтернативный вариант: Дух 3

Маг способен физически взаимодействовать с существами из Бездны, даже когда они находятся в Сумраке, Тени или Промежутке.

Третье Достижение:
Жизнь между мирами

Требования: Гнозис 7, Пространство 4

Маг способен унести с собой в Промежуток любое количество спутников.

Альтернативный вариант: Дух 4

Маг получает аналог заклинания Духа 4 уровня *Защитник.* Для его сотворения он проходит проверки Внушительности + Запугивания + Духа - Сопротивления жертвы.

Подношения

Жрецы престола нисколько не отличаются от других магов в том, что время от времени они повышают свои шансы на успешное проведение ритуалов – то есть продолжительных заклинаний – за счёт использования специальных инструментов или совершения символических действий, известных как подношения. Подношения не заменяют, а дополняют бонусы от магических инструментов, описанных в основной книге правил **Mage: the Awakening**. Ниже приведены только несколько примеров подобных действий и инструментов. Каждое из них добавляет +1 дайс к проверкам сотворения *продолжительных* заклинаний.

• Сожжение реликвии, символизирующей жизнь после смерти, или принесение в жертву Экзархам живого мага из атлантического ордена (Смерть +1)

• Уничтожение останков доисторического животного (Жизнь +1)

• Сожжение манифеста, составленного идеологом того или иного течения (Разум +1)

• Сожжение единственной карты с отмеченным на ней расположением важных локаций (Пространство +1)

• Уничтожение последнего свидетельства о жизни и достижениях известного атлантического мага (Время +1).

Избранные заклинания

Теневая плоть

(Смерть •••• + Жизнь ••••, опционально Материя ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: один раунд

Заклинание считается **грубым**.

Маг превращается в живую тень. По умолчанию она находится в двумерном пространстве, но при желании персонажа может стать трёхмерной. В обеих формах маг передвигается со своей обычной Скоростью, хотя в случае с двумерным обличьем любые источники света отбрасывают тело мага на стены, окна и двери.

При сотворении заклинания маг может назначить Размер своего тела, однако за каждые пять очков, на которые он изменяет свой нормальный Размер, проверка сотворения заклинания получает штраф -2.

В сочетании с Материей 4 уровня маг превращает в тени и своё снаряжение. Тем не менее, оно всё так же становится элементом тени: например, ружьё не сможет стрелять “теневыми патронами”, а телефон не будет звонить.

Жрецы престола называют это заклятье **Ночной мантией** (Выносливость + Оккультизм + Смерть).

Чужая судьба

(Судьба ••••)

Каждый успех, полученный при проверке сотворения заклинания, позволяет передать по одному очку Предназначения от одного носителя другому. Эффект длится сцену. Заклинание считается **скрытым**.

Жрецы престола создали на основе этого заклинания формулу, которую они называют **Похищением будущего** (Манипулирование + Оккультизм + Судьба).

Изоляция

(Энергия ••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Каждое очко Энергии, которым владеет протагонист, блокирует по два очка урона от электричества. Кроме того, если магу нужно разорвать контакт с источником электричества,

считается, что он автоматически прошёл соответствующую проверку Силы.

Формула Жрецов престола, основная на этом заклинании, называется **Защитой второго имени** (Выносливость + Выживание + Энергия).

Улучшение качества
(Материя ••••)

Это **грубое** заклинание позволяет на одну сцену повысить материальное качество любого предмета. Льняная одежда может стать шёлковой, а старый автомобиль приобретает все характеристики современной модели.

Жрецы называют подобный эффект **Касанием Мидаса** (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Материя).

Эйфория
(Разум ••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Каждый успех понижает штрафы за раны на единицу и добавляет +1 дайс к проверкам Выносливости при попытках остаться в сознании. Маг способен накладывать этот эффект на других.

Формула Жрецов престола называется **Военным благословением** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Рвение
(Разум ••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Вложение Воли даёт магу пять дополнительных дайсов вместо обычных трёх или повышает Защитный Атрибут на +3 уровня вместо +2. Количество успехов, полученное при сотворении заклинания, определяет, сколько очков Воли получат это преимущество. Кроме того, любые проверки Мудрости маг проходит только по окончании действия заклинания.

Жрецам престола это заклятье известно как **Ясная цель** (Манипулирование или Решительность + Убеждение + Разум).

Провокация гнева
(Разум •••)

Действие: мгновенное состязание против Самообладания + Гнозиса или другой Сверхъестественной характеристики жертвы

Длительность: один раунд

Заклинание считается **скрытым**.

Маг ввергает жертву в состояние ярости. Сверхъестественные существа могут впасть в свой уникальный вариант ярости (вроде Муки у Прометидов). Преодолеть такую ярость можно только набрав при соответствующих проверкам сумму успехов, равную результату самого мага.

Жрецы называют это заклинание **Шёпотом генерала** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Укрепление лжи
(Разум ••••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Заклинание временно превращает Сноходца в Спящего.

В коллективе Жрецов престола эта формула называется **Приглушением чувств** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Обнуление Резонанса
(Сущность ••• + Дух •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг временно обнуляет Резонанс в своём чувственном диапазоне. В присутствии мага даже такие разные места, как поле боя и церковь, будут казаться духам и другим магам одинаково безликими. Другое дело, что пристальное изучение таких мест при помощи магических сил может показать другим Пробуждённым, что с ними что-то не так. Даже если они не поймут, какой эффект наложен на эту область, они заметят, что она выглядит странно приглушённой - словно только что выстроенный магазин, который ещё не успел обрести индивидуальный характер.

Жрецы называют это заклинание **Успокоением вод** (Внушительность + Убеждение + Дух).

Ложная история
(Дух •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг назначает иллюзорные изменения в истории территории, размер которой равен его чувственному диапазону. До конца действия заклинания любые попытки заглянуть в прошлое или будущее этого места будут наделять прорицателя образами, которые определяет сам протагонист.

Жрецы престола называют это заклинание **Обманами прошлого и будущего** (Сообразительность + Расследование + Дух).

Избранные артефакты
Теменотический обелиск (Артефакт ••••• ••)

Прочность 7, Размер 10, Структура 17

Запас Маны: 11

Маги, ищущие в Теменосе сведения об Атлантиде, время от времени натыкаются на обширные царства, отражающие те или иные легенды об этом магическом острове. Некоторые из подобных мест усеяны загадочными обелисками, которые наделены мощными колдовскими силами.

Описанный здесь экземпляр "теменотического обелиска" был извлечён в земной мир ещё в 1996 году. В том же году пилон, обнаруживший обелиск, откололся от остальной части ордена, объявив себя новым Министерством, задачей которого станет влияние на Падший мир из глубин Теменоса.

Когда маг переносит обелиск обратно в Теменос и активирует его силу, текущая область Теменоса сращивается с любой другой по выбору мага. Оба царства обмениваются Резонансом, что заставляет обитателей каждой реальности пережить вторжение чуждых идей и концепций в их разум.

В материальном мире все разумные существа, психологически связанные с изменённой областью Теменоса, проходят защитные проверки (наподобие Решительности + Самообладания) против 8 дайсов, которые кидает Рассказчик. В случае провала они поддаются волне новых эмоций, которые продуцирует обелиск. Эффект длится неделю.

Подробнее об идеологических атаках можно прочитать в книге **Astral realms**.

Терафим
(Артефакт ••••• ••••• •)

Прочность 7, Размер 2, Структура 9

Запас Маны: 15

Терафим считается главной реликвией Патерностера. Помимо религиозной ценности, он представляет огромный интерес для лидера Патерностера потому, что именно он позволяет Апофеотику связываться с Экзархами. Терафим уже многие годы хранится в мощнейшем санктуме Патерностера, хотя были известны случаи, когда его удавалось похитить врагам Престола.

С физической точки зрения Терафим представляет собой терракотовую скульптуру в виде человеческой головы. Несмотря на кажущуюся хрупкость, Терафим с лёгкостью выдерживает даже самые сильные удары врагов. Когда в его присутствии маги произносят одно из тайных имён Отца, Терафим превращает всю текущую локацию в Источник пятого уровня до окончания сцены. Каждый, кто находился на территории временного Источника в момент его сотворения, получает возможность задать Отцу ровно пять вопросов о его планах на Падший мир.

Всякий, кто задаёт хотя бы один вопрос, по окончании сцены чувствует сильнейшее побуждение привести эти планы в исполнение. Отныне такой персонаж будет находиться под эффектами магической клятвы с силой 10 уровня. Это означает, что если какие-либо препятствия будут мешать персонажу исполнить волю Отца, он сможет пройти проверку Решительности + Самообладания и проигнорировать воздействие этих препятствий (например, вырвавшись из-под вражеского гипноза). Тем не менее, попытка избавиться от этой клятвы потребует от мага накопления 10 успехов при сотворении соответствующих заклинаний.

Громовое копьё
(Святыня ••••• ••••• •)

Прочность 3 Размер 4, Структура 7

Запас Маны: 15

Эта святыня давно считается основным символом Преторианцев. Будучи стальным копьём, это оружие наносит +3 очка летального урона и повышает Защиту мага при столкновении с невооружёнными противниками на +1. Вместе с тем, копьё позволяет магу сотворять заклинания *Удар молнии, Управление погодой*, *Шаровая молния* и *Электромагнитный импульс*, а также накладывает на него вышеописанное заклинание *Изоляция*, которое остаётся в силе до тех пор, пока оружие не окажется в руках другого заклинателя.